

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak di Taman kanak – kanak bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan ketrampilan dan daya cipta yang di perlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Sebagai upaya untuk menciptakan tujuan pendidikan anak di Taman Kanak – Kanak mulai diberikan secara berencana dan sistematis agar pendidikan lebih bermakna dan merangsang anak untuk berekspresi serta mencari pengalaman baru untuk perkembangan dirinya secara optimal.

Dari hasil pengamatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok pada anak kelompok A di TK Aisyiyah I sragen ditemukan adanya beberapa masalah diantaranya rendahnya minat belajar kognitif melalui kegiatan bermain balok, masih rendah dalam menghitung jumlah benda, masih bingung dalam mengelompokan benda yang besar dan yang kecil, kartu angka yang selalu tersedia masih utuh.

Hasil pengamatan kemampuan Kognitif anak melalui kegiatan bermain Balok pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 1 Sragen yang menjadi factor penyebabnya adalah : sarana dan alat peraga kurang

mencukupi kebutuhan Anak, anak kurang diberi kebebasan dalam bermain, ruang untuk bermain kurang luas, Balok – balok masih banyak yang belum berwarna, lingkungan yang kurang kondusif bagi anak.

Aspek kognitif berkaitan dengan daya ingat, daya tangkap kemampuan memahami sesuatu informasi, pengetahuan yang dikuasai seseorang, daya nalar, daya analisis, daya imajinasi dan daya cipta atau kreatifitas. Melalui bermain, anak akan belajar berbagai pengetahuan dan konsep dasar. Pengetahuan akan konsep – konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain sebab rentang perhatian anak balita masih terbatas.

Pendidikan anak di TK dalam usaha mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak selalu berdasarkan unsur bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar anak di TK haruslah bermain yang kreatif dan menyenangkan yang tidak menimbulkan rasa takut pada diri anak. Untuk itu Guru di tuntut untuk selalu menyediakan sarana berupa alat bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Upaya mengembangkan kognitif anak dapat dipergunakan metode yang mampu menggerakkan anak agar menumbuhkan berfikir menalar, mampu menarik kesimpulan salah satu metode pembelajaran di TK adalah metode bermain karena dapat dimanfaatkan dikemas dalam bermain. Dengan bermain anak mencapai perkembangan dan memperoleh pengalaman yang berharga seperti bersosialisasi.

Dalam kaitannya dengan kegiatan pembelajaran anak di TK yang dimaksudkan dengan sarana TK adalah semua dapat berjalan dengan lancar, terakhir efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan di TK tercapai. Alat kreatif dan menyenangkan yaitu berupa alat bermain edukatif yang dimaksud adalah alat bermain yang dapat digunakan perkembangan kemampuan anak.

Alat bermain edukatif adalah alat bermain yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan anak. Anak yang aktif memainkan alat peraga akan dapat merangsang dan mendorong perkembangan pribadinya baik mencakup aspek kecerdasan ketrampilan, bahasa, emosi maupun sosial selain itu anak akan mengenal mencintai lingkungan serta dapat menambah wawasan dan pengertian terhadap lingkungan.

Seperti halnya dengan bermain balok dapat menimbulkan kreatif dan meningkatkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar anak yang masih abstrak dapat menjadi jelas sehingga pencernaan konsep tersebut menjadi gambaran yang bersifat nyata.

Sarana atau alat peraga dapat membangkitkan motivasi belajar pada anak didik. Sarana alat peraga meliputi alat permainan buatan guru sendiri maupun alat permainan yang dapat dibeli. Penulis mengambil lokasi di TK Aisyiyah I Sragen dengan anak didik sebagai subyeknya anak kelompok A berjumlah 25 anak.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penelitian ini mengangkat judul : “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN BALOK ANAK KELOMPOK A DI TK AISYIYAH I SRAGEN’.

B. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian lebih fokus jelas maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian. Dalam hal ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada Anak kelompok A di TK Aisyiyah 1 Sragen Tahun 2013 / 2014.
2. Melalui bermain balok akan mengatasi kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 1 Sragen tahun 2013/2014.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan rumusan masalah: “Apakah kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Aisyiyah I Sragen ?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan penulis adalah : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain Balok anak kelompok A TK Aisyiyah 1 Sragen Tahun 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Bagi anak, dengan bermain balok dapat menumbuhkan minat dan belajar serta upaya untuk menuangkan ide – idenya dan mengekspresikan kreativitasnya.
- b. Bagi guru, sebagai bahan pengajaran lebih lanjut sehingga guru bisa mengembangkan alat peraga yang mampu merangsang perkembangan kognitif anak.
- c. Bagi orang tua, dapat memahami, kebutuhan anak-anaknya agar mereka bisa berkreasi sesuai dengan kemampuan dengan menyediakan sarana alat peraga yang memadai.
- d. Bagi sekolah, melengkapi sarana dan prasarana sebagai penunjang kelengkapan alat peraga di sekolah.